Debout les morts !

Un contexte d'aventure dans l'univers des Millevaux

Introduction

La guerre qui oppose **Shub-Nigurrath** et d'autres entités cosmiques (en particulier **Hastur**) pour le contrôle des **Millevaux** est le plus souvent un conflit de basse intensité, mais elle connait parfois des apogées. C'est un de ces moments de grande violence et de débauche de magie que vont affronter les personnages.

Les puissances qui se disputent la domination des Millevaux ont utilisé leur maitrise de l'égrégore pour animer les morts qui reposent par million dans le sol des Terres Franques. Depuis des mois, des armées de zombis et de squelettes à demi décomposés errent entre la Vallée du Frône, Moutarde et Port-Calais. Ils s'affrontent entre eux, mais ils attaquent également les caravanes et les villages, et ils ne laissent aucun survivant derrière eux. Les morts vivants sont plus nombreux chaque jour et, si rien ne les arrête, ils auront entièrement ravagé les Millevaux dans quelques semaines.

1 – L'oracle

Au début le l'aventure, Les personnages se trouvent à la frontière de la région où s'affrontent les armées du roi en jaune et de la Chèvre Noire. Ils se trouvent dans un endroit relativement sûr (la cité fortifiée de **Nance** par exemple) mais qui se retrouvera bientôt assiégée par les morts animés par la magie. Un petit groupe de réfugiés va réussir à entrer dans la ville juste avant la fermeture des portes. Ces voyageurs vont faire le tour des auberges et des campements jusqu'à ce qu'ils retrouvent les héros. Ils vont se présenter à eux en leur expliquant qu'ils sont des membres de **l'ordre des messagers**, une organisation secrète - ou une secte, à vous de voir - dont la mission est de protéger le **Codex Rouge**, un livre dans lequel sont écrites de nombreuses prophéties. A chaque génération, une personne est formée pour interprèter le texte du codex et annoncer les événements à venir. Ces voyants sont appelés des **Oracles**.

Alikanth, l'oracle actuel, est un homme très âgé et malade, mais la *révélation* qu'il a découverte dans le codex il y a quelques semaines l'a incité à demander aux messagers les plus valides de le conduire sans attendre jusqu'à la citadelle de Nance (les serviteurs de l'ordre l'ont transporté sur une civière à travers la moitié des Terres Franques depuis leur monastère, situé au sommet du **causse Méjac**).

L'oracle va demander aux personnages de s'approcher de lui et, d'une voix faible, il va leur expliquer qu'il a trouvé leurs noms et l'endroit où ils se trouvaient dans le codex. La dernière prophétie qu'il a déchiffrée annonce que ce sont eux qui vont mettre fin à la guerre qui oppose les dieux. Le texte indiquait également par quel moyen : Les héros vont devoir invoquer **la Mort** en personne et lui demander de renvoyer dans le néant les âmes des anciens guerriers qui ont étés réveillés par la volonté de dieux maléfiques.

Les messagers vont affirmer que toutes les prophéties faites par les oracles depuis des siècles se sont réalisées et ils n'ont aucun doute sur le fait que les personnages vont faire ce que leur demande Alikanth. (Si les héros refusent de les suivre hors de la ville, ils seront consternés par leur manque de foi, puis ils vont les supplier de les croire - avant de les menacer avec leurs armes).

2 – Le rituel

Pendant son voyage, l'oracle a écrit sa traduction de la prophétie sur des feuilles de parchemin (mais celles-ci sont rangées *dans le désordre* dans un sac de cuir. (Ce qui veut dire que vous pouvez faire mourir le vieil homme à n'importe quel moment, les personnages, enfin, ceux qui savent lire, pourront préparer le rituel qui permettra d'invoquer la Mort en utilisant ses indications écrites).

Décidez librement si la préparation de la cérémonie sera facile - ou non - pour les héros. Ils peuvent simplement réciter une incantation dans un bosquet situé au pied des murailles de la ville, ou bien être obligés de s'aventurer dans une région proche du champ de bataille, où ils devront affronter quelques morts vivants.

Ils peuvent aussi avoir besoin de *composantes* particulières pour préparer le cercle magique, comme de la poudre d'os de trolls, des bois de cerfs ou des plumes de corax. Ils devront sans doute également faire un sacrifice au centre du pentacle à la fin du rituel. (Les indications d'Alikanth sont claires : Il faut réaliser un sacrifice humain - mais il a ajouté une note derrière la page où il précise qu'il est en fait possible d'immoler un bouc noir à la place d'une personne). Mais les personnages devront trouver une caravane de fuyards s'ils veulent se procurer une victime dans cette contrée désertée par ses habitants (et par la totalité des animaux).

La réalisation du rituel ne fera pas apparaitre la Mort devant les héros, mais une de ses servantes, une **Faucheuse** nommée **Séverance**. Celle-ci leur dira qu'il est impossible de faire venir la Mort en personne dans le monde matériel, et que tenter de le faire est un acte interdit. La maitresse du royaume des ombres a donc envoyé Séverance pour appliquer sa *justice*. Mais comme la faucheuse est curieuse de savoir pourquoi les personnages ont ouvert un passage entre les mondes, elle va écouter ce qu'ils ont à dire avant de séparer leurs âmes de leurs corps.

Les entités du monde des ténèbres savent reconnaitre les véritables prophéties, et ils ne peuvent rien faire pour s'opposer à leur réalisation. Séverance va demander aux héros et aux messagers de la suivre. Elle va les guider dans l'au-delà jusqu'au palais où la mort veille surveille son empire, assise sur son trône fait de milliers de crânes.

3 – Le domaine de la mort

Les personnages vont franchir le Voile qui sépare les mondes et entrer dans un épais brouillard parcourut par des feux follets. Après quelques minutes de marche, ils vont arriver sur la berge d'un fleuve aux eaux noires, sous un ciel où brille faiblement une étoile mourante. La faucheuse va négocier leur passage avec le naute. Celui-ci acceptera de leur faire crédit - mais il précisera aux héros qu'il viendra les voir pour leur demander de payer leur dette quand il le décidera. Une faille s'ouvre dans une haute falaise de pierre grise sur l'autre rive du fleuve.

Choisissez l'apparence que vous allez donner au pays des Ombres. Est-ce une grande prairie où les morts se réincarnent en bergers (ou en moutons) ? Un puit insondable divisé en neuf strates ? Une interminable succession de cavernes où les personnages vont rencontrer les fantômes de leurs proches - et de leurs ennemis - et où ils vont voir s'incarner leurs souvenirs, leurs fantasmes érotiques ou leurs pires terreurs ?

Faites de la rencontre entre les héros et la Mort un moment mémorable. La maitresse du destin écoutera leur demande du haut de son trône macabre. Après un moment de silence (qui sera purement théâtral, car elle non plus ne peut pas s'opposer aux prophéties où elle est impliquée) elle va exaucer la demande des messagers. D'un simple claquement de doigts, elle va libérer les morts vivants du sortilège qui les anime et mettre fin à la destruction des Millevaux. Mais elle va bien sûr demander quelque chose en échange aux personnages.

Elle peut par exemples leur prendre dix ans de leurs vies, ou voler leurs meilleurs souvenirs, ou garder leurs corps (qu'elle utilisera pour y placer les âmes de nouveaux serviteurs). (Les esprits désincarnés des héros ne resteront pas dans le pays des Ombres, ils seront renvoyés dans la forêt limbique, et ils devront ensuite errer dans le Voile pendant des années avant de pouvoir se réincarner dans les Millevaux - ou dans un autre univers).

Les personnages auront vraiment réussi à sauver le monde - et ils auront accomplis une prophétie en même temps. Mais ils risquent de ne pas s'en souvenir. Ils ne sont même pas assurés de revenir dans les Millevaux un jour.

4 – Si vous voulez allonger la sauce

Vous pouvez facilement allonger la durée de cette aventure et rendre sa trame moins simple et moins linéaire.

ℬ Les joueurs peuvent commencer par incarner les messagers qui vont conduire l'oracle depuis le causse Méjac jusqu'à l'endroit où se trouvent les personnes mentionnées dans la prophétie. Ce voyage sera facile et rapide si elles se trouvent à **Noir-Mont** ou à **Briare**, mais il sera beaucoup plus long et dangereux si leur objectif est d'atteindre **Moutarde** ou **Port-Calais**, des villes situées *de l'autre côté* de la ligne de front entre les deux armées.

ℬ La délégation des messagers peut se faire attaquer avant de prendre contact avec les personnages. Un unique survivant, gravement blessé, va aborder les personnages et leur annoncer qu'ils ont étés choisis pour sauver le monde, et qu'ils doivent retrouver les documents écrits par l'oracle, avant de mourir. Les notes écrites par Alikanth se trouvent à présent dans le repère des brigands qui attaquent les convois de réfugiés qui se dirigent vers la ville. Les héros devront les récupérer (en utilisant leurs talents de combattants – ou de voleurs) et tenter de les déchiffrer.

Vous pouvez simplement décrire les pages où sont notés les indications qui permettent de réaliser le rituel de convocation de la Mort, ou (si vous en avez le temps) préparer une véritable liasse de feuilles brunies recouvertes de phrases obscures et de dessins de symboles mystiques.

ℬ Les personnages auront peut-être besoin de l'aide d'un véritable magicien pour réaliser le rituel. Par chance, la tour d'un nécromancien se trouve près de la cité où ils se trouvent au début de l'aventure. Celui-ci est très désappointé car les zombis qu'il utilisait comme gardes de son manoir sont tous partis en même temps il y a quelques jours (ils obéissent à présent à un autre maitre). Il va accepter d'aider les héros (sans doute en leur donnant les ingrédients nécessaires à la préparation du pentacle), mais il va lui aussi leur demander une compensation. Celle-ci est simple : Chacun des héros devra lui apporter *deux cadavres encore frais* en échange des composantes magiques qu'il va leur procurer.

ℬ Séverance, la faucheuse, va accepter de conduire les personnages jusqu'au palais de la Mort, mais la tradition veut que les héros doivent la défier et gagner cette confrontation pour pouvoir entrer dans le pays des Ombres. Choisissez librement quel sera l'épreuve que les personnages devront réussir. Vous pouvez opter pour un affrontement physique entre les héros et la servante de la Mort (un combat à mains nues, une course d'obstacles un concours de jonglage…) qui pourra se résoudre par une série de jets de dés, ou préférer confronter les joueurs à une énigme (un problème d'échec ou un sudoku par exemples) ou même à un jeu de réflexion. Vous pouvez préparer rapidement **un jeu de Nim** avec des dés, des allumettes ou des morceaux de papier.

Si vous ne connaissez pas le jeu de Nim, vous trouverez toutes les informations utiles sur cette page web : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_de_Nim